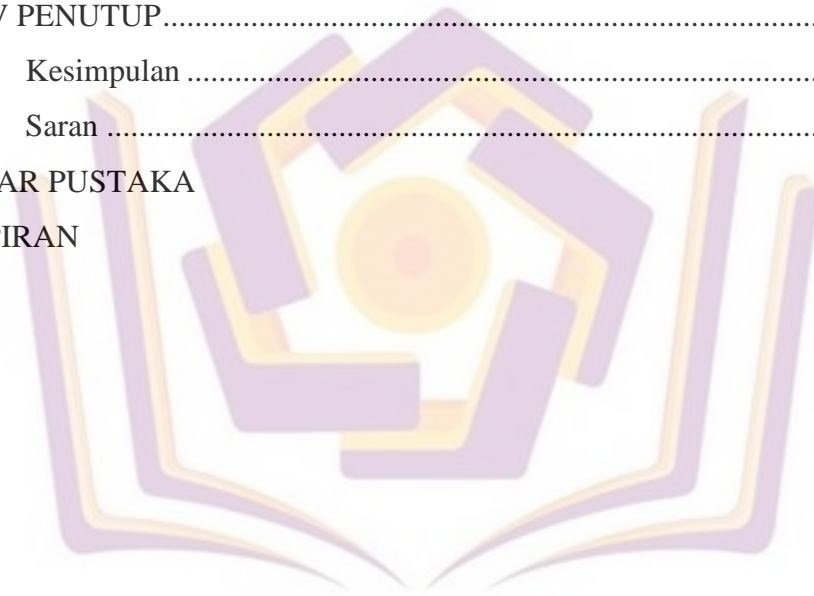


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i	
HALAMAN JUDUL.....	ii	
HALAMAN PERSETUJUAN	iii	
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv	
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v	
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi	
HALAMAN MOTTO	vii	
KATA PENGANTAR.....	viii	
DAFTAR ISI.....	ix	
DAFTAR TABEL.....	xi	
DAFTAR GAMBAR	xiii	
DAFTAR LAMPIRAN	xiv	
INTISARI.....	xv	
<i>ABSTRACT</i>	xvi	
BAB I PENDAHULUAN		
A. Latar Belakang Masalah	1	
B. Rumusan Masalah	2	
C. Batasan Masalah	2	
D. Tujuan Penelitian	2	
E. Manfaat Penelitian	2	
BAB II TINJAUAN PUSTAKA		
A. Landasan Teori.....	5	
B. Penelitian Sebelumnya.....	12	
BAB III METODE PENELITIAN.....		7
A. Tempat dan Waktu Penelitian (Bila Ada).....	15	
B. Metode Pengumpulan Data.....	15	
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	16	

D. Konsep Penelitian	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
A. Konsep	23
B. Perancangan	23
C. Pengumpulan Bahan	29
D. Pembuatan	31
E. Pengujian Blackbox	38
F. Implementasi	41
G. Distribusi	41
BAB V PENUTUP	42
A. Kesimpulan	42
B. Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian terdahulu.....	15
Tabel 4.1 <i>Material Collecting</i>	31
Tabel 4.2 Hasil pengujian.....	40
Tabel 4.3 Hasil pengujian fsm.....	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Pikir	19
Gambar 3.2 Tahapan MLDC.....	21
Gambar 4.1 Tampilan Karakter Lulu.....	28
Gambar 4.2 Tampilan <i>NPC Quest</i>	29
Gambar 4.3 Tampilan <i>NPC Shop</i>	29
Gambar 4.4 Tampilan huruf m5x7.....	30
Gambar 4.5 Tampilan huruf m3x6.....	31
Gambar 4.6 Pembuatan <i>sprite</i>	33
Gambar 4.7 Tampilan <i>area</i> pertama	34
Gambar 4.8 Tampilan <i>area</i> kedua.....	34
Gambar 4.9 Tampilan <i>area</i> toko	35
Gambar 4.10 Tampilan area ketiga	35
Gambar 4.11 Tampilan skrip <i>pemainStateact</i>	36
Gambar 4.12 Tampilan skrip <i>pemainStateattck</i>	37
Gambar 4.13 Tampilan skrip <i>pemainStatebonk</i>	37
Gambar 4.14 Tampilan skrip <i>pemainStatedead</i>	38
Gambar 4.15 Tampilan skrip <i>pemainStatefree</i>	38
Gambar 4.16 Tampilan skrip <i>pemainStatehook</i>	39
Gambar 4.17 Tampilan skrip <i>playerStateroll</i>	39
Gambar 4.18 Tampilan skrip <i>playerStatetransition</i>	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

